

SULDESIGN ON OFF

EXPERIÊNCIA DE ENSINO EM PROJETO DE ENSINO VINCULADO AO PROJETO DE EXTENSÃO “7 ARTES QUE CURAM”

STÉFANI SEEFELDT KROLOW¹; LÚCIA BERGAMASCHI COSTA WEYMAR²

¹*Universidade Federal de Pelotas – stefanikrolow@hotmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – luciaweymar@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

Em um presente no qual o virtual e o atual se confundem vemos cada vez com mais frequência conteúdos físicos sendo compartilhados de forma *on-line* o que amplia as margens de se ter acesso aos mais diversos tópicos. Levando em consideração tal realidade o projeto unificado com ênfase em ensino denominado “Suldesign On Off” surge com a proposta de expor projetos de design para que se possa suprir de alguma maneira com a demanda por um acervo visual. Uma vez que produções, sobretudo de alunos, são expostas, seja de maneira virtual (*on-line*) ou física (*off-line*), o projeto busca incentivá-los para que possam se dedicar aos trabalhos de modo a qualificá-los ainda mais.

Vinculado ao presente projeto e à ideia de que o virtual possa alcançar grandes proporções é criado, pela mesma coordenadora professora Lúcia Weymar, projeto unificado, este com ênfase em extensão, “7 artes que curam”, no qual se procura levar arte à comunidade, através do Instagram como plataforma principal, durante os atuais tempos de confinamento causados pela pandemia da Covid-19. No projeto “7 A”, no qual a acadêmica Stéfani Krolow também faz parte como voluntária, a cada semana apresentamos uma palestra sobre sete manifestações da mesma linguagem artística, como sete fotografias, sete pinturas, sete músicas, sete objetos, etc., realizadas em formato de vídeos por profissionais do Centro de Artes da UFPEL, sejam professores, técnicos ou egressos do mestrado oferecido por esta unidade acadêmica.

A partir dos pontos abordados, o resumo divulgamos neste VI Congresso de Ensino de Graduação objetiva analisar e apresentar o envolvimento da acadêmica em relação ao aprendizado relativo a design que vem sendo construído. Em função do contexto de pandemia tal aprendizado acaba por ser definido enquanto um ensino remoto, e vamos tentar relatar as experiências nele obtidas durante esta época atípica. Ambientes virtuais de aprendizagem não atendem somente as atividades de ensino à distância, pois também auxiliam nas atividades semipresenciais e presenciais o que complementa o processo de aprendizado.

2. METODOLOGIA

Do ponto de vista da metodologia científica este trabalho se refere a uma pesquisa de qualitativa. Por sua vez, a metodologia projetual adotada para a realização dos projetos de identidade, conforme relatamos na sequência, se baseia em Péon (2011) que propõe três grandes fases de projetação: a) problematização; b) concepção; c) especificação. Na primeira etapa foi realizado um diagnóstico sobre o projeto de atuação e na segunda, elaboramos o desenvolvimento do projeto 7 artes que curam no que diz respeito ao design. A terceira e última fase definiu projeto em todos os seus meios e segue fazendo-o,

sobretudo na gestão da rede social e na adaptação semanal de novos dados aos layouts pré-concebidos.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Enquanto acadêmica bolsista do projeto “Suldesign On Off” e voluntária do projeto vinculado “7 artes que curam” tenho obtido, até o momento, muitos aprendizados relativos a ensino, extensão e pesquisa (que ora se inicia por meio deste texto, por exemplo).

Devido ao citado isolamento, que não nos permite contato presencial, a única alternativa viável para nos adequarmos se deu pela utilização de aplicativos de mensagens e de vídeo-chamadas. Alonso (2000) comenta que o processo de ensino-aprendizagem à distância deve contextualizar a teoria e aproxima-la da realidade acadêmica. Quando desenvolvemos um ambiente de aprendizagem fazemos uma opção teórico-metodológica. A comunicação entre professora e aluna acabou se dando, no caso deste projeto, totalmente via mensagens, o que estendeu o tempo do processo de criação de toda identidade visual do projeto.

Dada à rápida demanda das ações necessárias para criação e desenvolvimento do projeto “7A” a elaboração da identidade visual aconteceu, inicialmente, através de discussão via aplicativo de mensagem. Segundo Wheeler (2012), uma identidade dá apoio, expressão e comunicação além de sintetizar e dar visualidade à marca. O logotipo criado para o projeto, portanto, foi pensado a partir da formação dos caracteres do símbolo “7A”. Uma vez criada a primeira versão da marca (FIG. 1), esta foi enviada por meio do aplicativo de mensagens e, ali, a coordenadora e o coordenador adjunto, técnico Guilherme Tavares, sugeriram, enquanto diretores de arte, algumas alterações.



Figura 1 – Primeira versão do logotipo
Fonte: acervo da autora.

Várias alternativas foram realizadas e, de acordo com a necessidade de ainda mais mudanças, as alterações foram sendo requisitadas de maneira muito detalhada, desde as relacionadas às cores até outras com relação a ângulos mais suaves na formação do símbolo “7A” (FIG. 2). Por este motivo, não tive muitas dificuldades de produção e de se chegar a uma decisão.



Figura 2 – Logotipo final.
Fonte: acervo da autora.

A partir disso, as produções foram direcionadas à criação do *layout* das publicações e foi necessária, nessa etapa, uma comunicação mais constante devido à grande quantidade de publicações que faríamos com o mesmo modelo.

Questões como alinhamento, tipografia e posicionamento de elementos foram corrigidas e finalizadas já prevendo, também, a composição visual do *feed* do Instagram, que é a página de acesso às publicações, ou seja, o perfil da conta (FIG. 3).

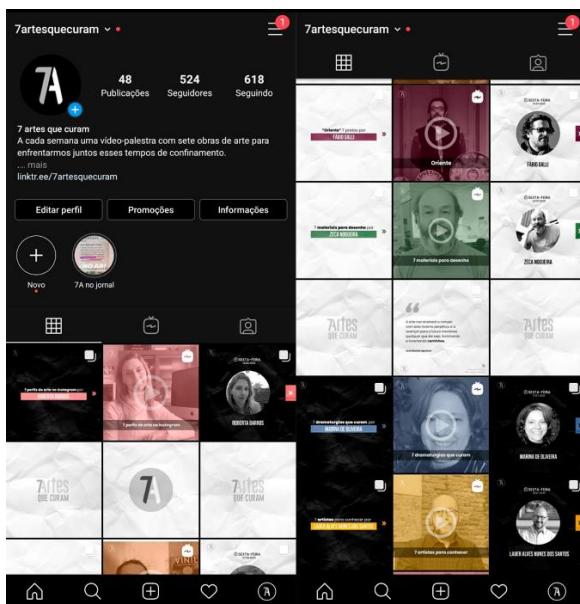


Figura 3 – Perfil do Instagram.

Fonte: acervo da autora.

Mesmo com o design de identidade do projeto “7A” no que se refere aos elementos primários estando prontos, a interação entre os integrantes continua constante uma vez que a gestão da marca na plataforma se faz necessária, a qual sempre é antecedida por discussão e aprovação antes da postagem do conteúdo. Além da preocupação com ensino, obtido com relação à comunicação visual na prática, também prezamos por conteúdo de qualidade, não se tratando apenas de *grids*, *layouts*, cores e tipografia. Assim sendo, a aprendizagem também tem sido construída em relação à curadoria no que se refere ao sentido de escolha, cuidado e zelo, neste caso, das artes apresentadas.

4. CONCLUSÕES

Com as experiências obtidas até o momento, podemos concluir, provisoriamente, que, por mais que o meio de ensino seja remoto, a aprendizagem e conhecimento podem ser transmitidos se houver interesse de todas as partes envolvidas. Enquanto acadêmica voluntária do projeto “7 artes que curam” e bolsista do projeto “Suldesign On Off” percebo que o ensino, ainda que não presencial, tem sido de grande contribuição, tanto no que se refere ao contexto pessoal, quanto profissional.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PEÓN, M. L. **Sistema de identidade visual**. Rio de Janeiro: baseDesign, 2011.

LIMA, G. F. **O papel do design no contexto do ensino a distância (EAD)**. Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, Belo Horizonte, 2016. Disponível em: <http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/ped2016/0194.pdf>

MORAN, J. M. **Contribuições para uma pedagogia da educação online.** In M. Silva (Org.), Educação Online. Brasil, São Paulo: Loyola, 2003.

WHEELER, Alina. **Design de identidade da marca:** guia essencial para toda a equipe de gestão de marcas. Porto Alegre: Bookman, 2012.